TIME LORD

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

NES-LZ-FRA

INSTRUCTION MANUAL

LIVRET INSTRUCTIONS

SPELREGELS

TIME LORD

Thanks for buying Time Lord, another exciting NINTENDO® game from Milton Bradley! Please read this manual carefully as you learn to play the game.

1 Player

MB GAMES

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™

This game is Licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

Nintendo & Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

SAFETY TIPS

- Always turn the power off before inserting or removing the Game Pak from your Nintendo Entertainment System.
- This is a high-precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Store it at room temperature. Never hit or drop it. Do not take it apart.
- Avoid touching the terminal connectors. Keep them clean by inserting the Game Pak in its protective storage case.
- Use of thinners, solvents, benzene, alcohol and other strong cleaning agents can damage the Game Pak.

URGENT MEMO

TO: TIME LORD

Date: January 1st, 2999 A.D.

FROM: A. QUANTUM, CHIEF SCIENTIST
MB TIME TRAVEL RESEARCH CENTRE

CONFIDENTIAL

Welcome, Time Lord. We are unable to greet you personally; the Research Centre is under alien attack and all personnel are being evacuated.

You are about to embark on a life-threatening quest to prevent the planet Drakkon from conquering Earth. The Drakkons possess the most advanced time travel technology in our solar system. As you read this, Drakkon Lords are forming powerful alliances in 4 historical time zones. If their armies succeed in altering our history, the Drakkons will easily defeat us in the present. Earth will become a mining colony, and its people slaves.

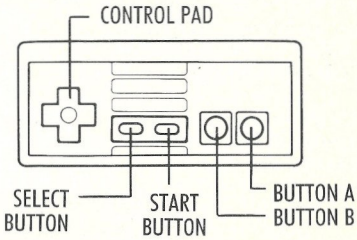
To win this war, you must revisit the past and vanquish the enemy. But our time travel system is crude and limited; it can remain operational for only one year. Complete your mission before January 1st, 3000 A.D.—or you will self-destruct with the system.

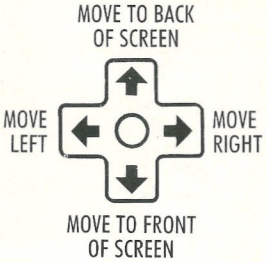
WE ARE COUNTING ON YOU, TIME LORD. READ THE FOLLOWING PAGES THOROUGHLY BEFORE BEGINNING YOUR MISSION, GOOD LUCK!

USING THE CONTROLLERS

The illustration on the right shows the controller parts you'll be using as you play the game.

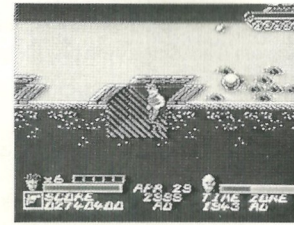
- To begin your mission in each time zone—Press START.
- To move—Press the control pad in the directions shown at right.
- To jump—Press BUTTON A.
- To punch/use a weapon—Press BUTTON B.
- To jump and kick/jump and use a weapon—Press BUTTON A and BUTTON B together.
- To switch from weapon to weapon—Press SELECT.
- To pause—Press START.
- To restart—Press START again.





THE PLAYING SCREEN

The bottom of your playing screen will always show the following information:

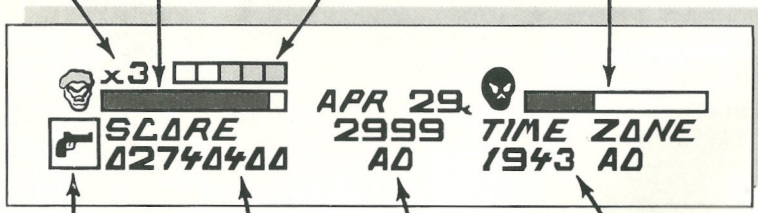


EXTRA LIVES
You start the game with 3 extra lives—that's 4 lives in all.

YOUR LIFE ENERGY
Lessens each time you're hit by an enemy. You lose 1 life when it's gone.

ORB INDICATOR
Light boxes show the number of Orbs you've collected.

THE DRAKKONS' LIFE ENERGY
Lessens each time you destroy a Drakkon Lord. You win the game when it's gone.



WEAPON YOU'RE NOW USING

YOUR SCORE

CALENDAR DATE
Moves ahead toward January 1, 3000 A.D.

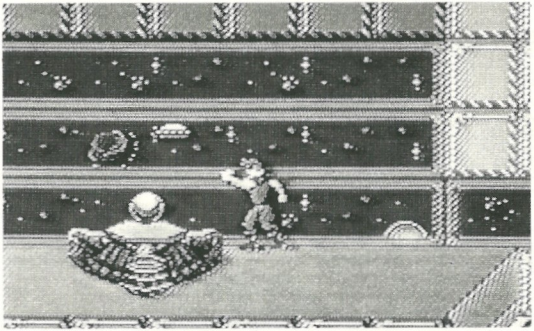
TIME ZONE YOU'RE NOW IN

THE GAME

STARTING OFF: 2999 A.D.

Press START twice to get the screen that explains your mission. Then press START again, and you'll appear inside the MB Time Travel Research Centre in the present time zone — 2999 A.D.

Collect the 5 Orbs the scientists have left on and around the warp platform. You'll then warp into the past to begin your quest!



Collect 5 Orbs for a quick getaway. Watch out for Drakkon stormers and hoverbots!

YOUR QUEST IN THE PAST

One by one, you'll warp through 4 historical time zones:

CASTLE HARMAN, MEDIEVAL, ENGLAND	1250 A.D.
DEAD MAN'S GULCH WESTERN U.S.A.	1860 A.D.
A PIRATE SHIP IN THE CARIBBEAN	1650 A.D.
WORLD WAR II, FRANCE	1943 A.D.

In each time zone, you must do 3 things:

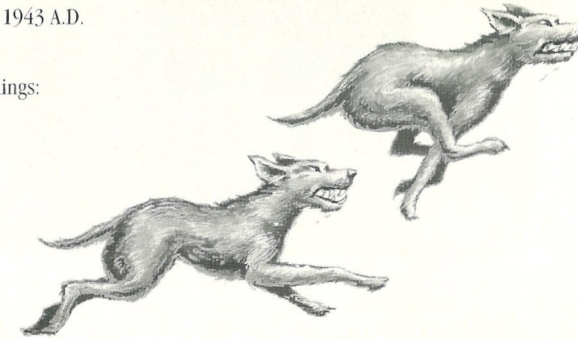
- Collect weapons
- Collect 5 Orbs
- Defeat the Drakkon Lord to collect your fifth Orb and warp into the next time zone.

YOUR QUEST IN THE PRESENT

After defeating the 4 Drakkon Lords in the past, you'll return to the MB Time Travel Centre in the present. In this time zone, you must fight a final, ferocious foe: the Drakkon King himself!

YOUR TIME LIMIT

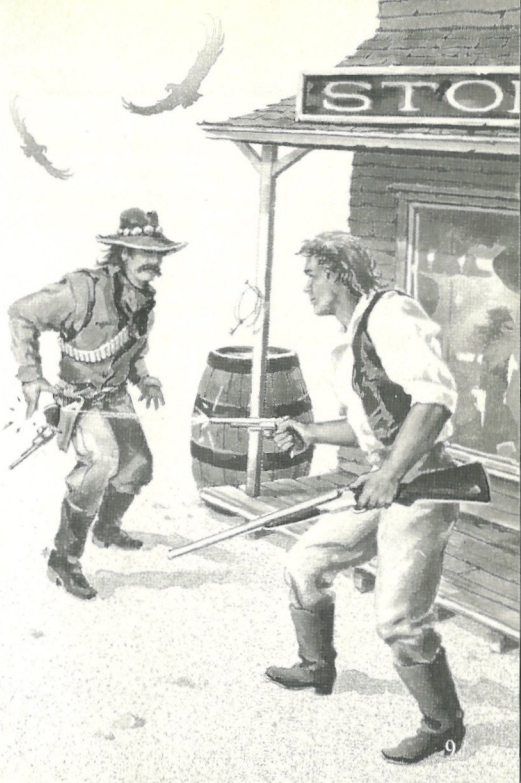
Complete your quest before January 1st, 3000 A.D., or you'll self-destruct with the time-travel system!



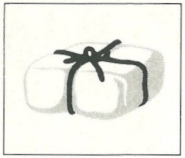
ENEMIES

The past and the present are teeming with enemies who will lessen your life energy with each hit. Destroy them to boost your score! There are 4 kinds of baddies:

- **Drakkon Stormers:** You'll find them and their robots invading the MB Time Travel Centre in the present. And you'll find their weapons deadly!
- **Drakkon Minions:** These are the creatures controlled by the Drakkon Lord in each time zone of the past. Their weapons, powers and methods of attack vary.
- **Drakkon Lords:** There's one Drakkon Lord in each time zone of the past. Each appears in the form of a different creature. Defeat him with just the right weapon to continue your quest!
- **The Drakkon King:** The last foe you'll meet, and the toughest to beat! He anxiously awaits your return to the present time zone.



WEAPONS

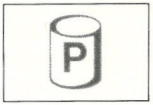


You'll enter each time zone bare-fisted—punching and kicking will be your only weapons. Search carefully to find and collect the weapons the scientists have sent you! They're hidden in packages to prevent discovery by the enemy.

Selecting The Right Weapon

To switch from weapon to weapon, press SELECT. Some weapons are better than others for attacking enemies and gathering Orbs and bonus items. You'll often find that your hands and feet are your best weapons!

BONUS ITEMS



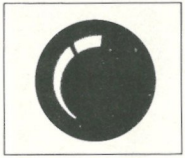
Power Packs: They'll replace your life energy. Search for other items that will boost your energy supply!

Hearts: Each heart you collect will give you 1 extra life. Various other items will do the same. Can you discover what they are?

Treasure: Collect dollar values of 10,000 and 50,000 to boost your score. Some are harder to reach than others!

Money bags can also be found. You'll find lots of them, if you know how to make them appear!

ORBS



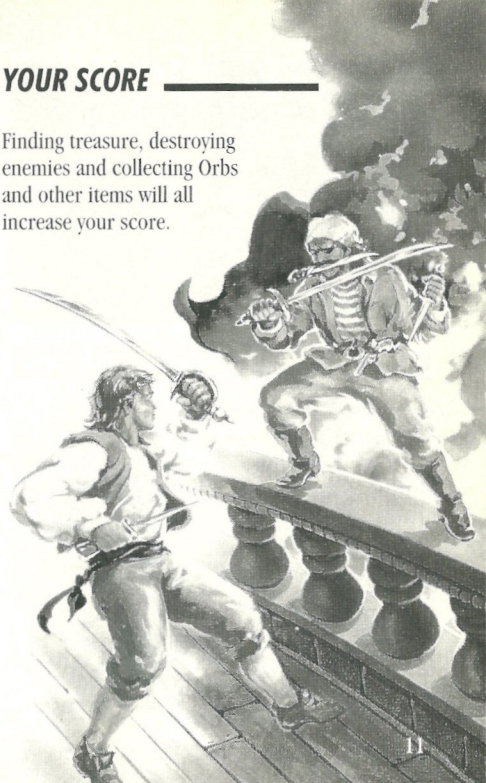
These round golden objects contain the essence of time travel. Orbs give you the energy needed to warp into the next time zone

Collecting the Orbs is a great challenge. Some are hidden from sight; others seem beyond your reach; others still turn invisible at your approach. You must dicover the secret of collecting each one, or you'll get "stuck" in the past with no way back!

The locations of some Orbs will vary each time you play, so every game will be a new challenge! Just when you thought you knew where they were…

YOUR SCORE

Finding treasure, destroying enemies and collecting Orbs and other items will all increase your score.



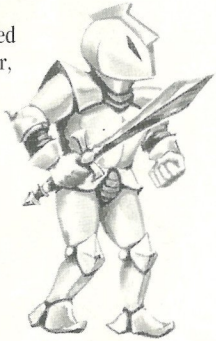
THE FOUR TIME ZONES OF THE PAST

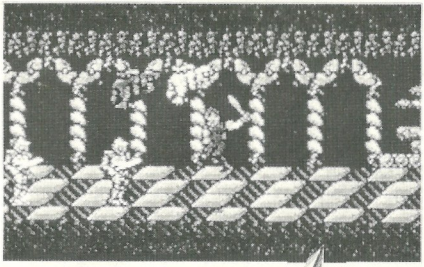
MEDIEVAL ENGLAND: 1250 A.D.

Thou hast come upon the foreboding Castle Harman of yore and lore. Beware, Time Lord! Forsooth, thou knowest little of mythical beasts, armoured knights, or the dark perils of a castle dungeon...

Thine Adversaries

Guard thyself against winged dragons, knights in armour, and fleet-footed archer elves with poison arrows.





Verily, thou shouldst tarry a while in the dungeon for a gift of gold...

Thy Blade

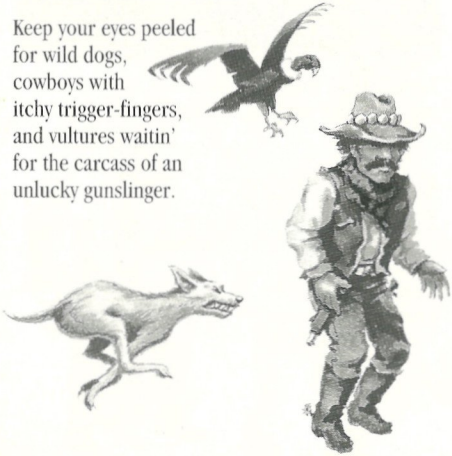
Search, and thou mayest discover a broadsword of legendary strength and magical powers.

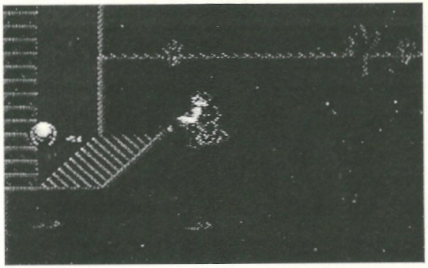
DEAD MAN'S GULCH: 1860 A.D.

Howdy, pardner! Welcome to the wildest ol' town in the West! Folks here don't take too kindly to rabble-rousin' tinhorns, so you're in for one humdinger of a showdown!

Varmints and Critters

Keep your eyes peeled for wild dogs, cowboys with itchy trigger-fingers, and vultures waitin' for the carcass of an unlucky gunslinger.





Sometimes a six-shooter sure is handier than a shotgun!

Firearms

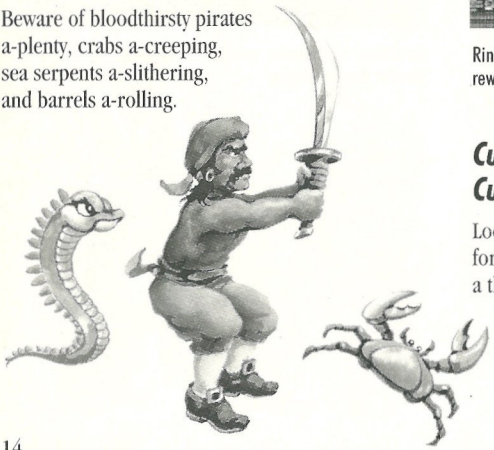
Try rustlin' up a six-shooter and a shotgun, both loaded with unlimited bullets.

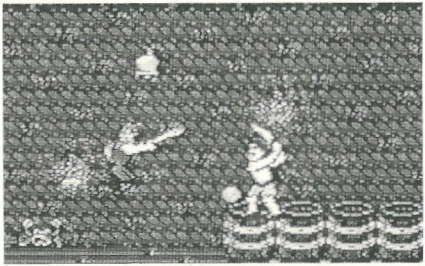
THE CARIBBEAN: 1650 A.D.

Yo-Ho-Ho! You just boarded the *Dora Marie*, a perilous pirate ship swarming with swashbucklers! Get ready to shiver the timbers on three decks of danger and derring-do!

Foes

Beware of bloodthirsty pirates a-plenty, crabs a-creeping, sea serpents a-slithering, and barrels a-rolling.





Ringing the bells is risky but rewarding. Watch your back!

Cut-Throat Cutlery

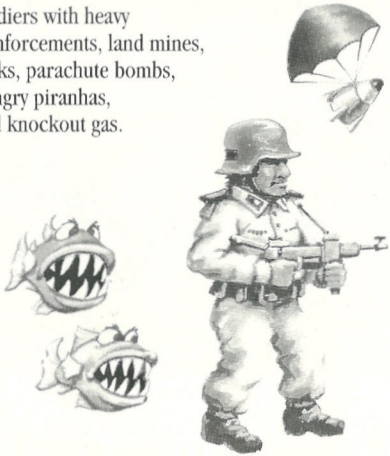
Look high and low for a cutlass and a throwing dagger!

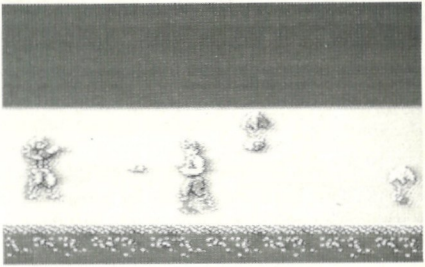
WORLD WAR II: 1943 A.D.

You just joined the army, Soldier, and been deployed to the front lines in France! Better head for those bunkers fast! Without camouflage, you're an easy target for tanks!

Your Enemy And Their Arsenal

Soldiers with heavy reinforcements, land mines, tanks, parachute bombs, hungry piranhas, and knockout gas.





Keep firing at the enemy as you search for valuable supplies

Your Ammo

Scout about for a well-hidden pistol and a full supply of hand grenades.

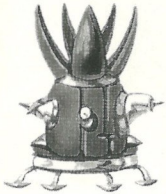
RETURNING TO THE PRESENT

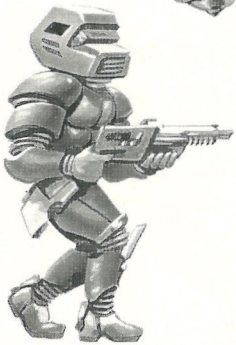
Whew! Home again…but it's months later, and the Research Centre is now crawling with Drakkons!

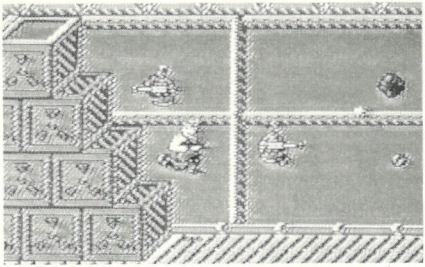
This is your final destination, so you won't find any Orbs here. But search quickly for a weapon or two, or you won't stand a chance against these hi-tech heavies!

Your Opponents

Fight off robots, hoverbots and well-armed Drakkon stormers.







Find weapons and prepare to face the King of the Drakkons!

Your Weapons

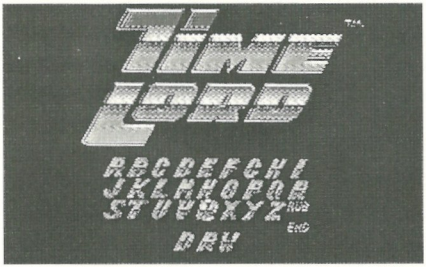
You won't get far without collecting a rocket laser gun and a missile gun.

WINNING THE GAME

Defeat the dreaded Drakkon King to win!

THE SIGN-ON SCREEN

After the game ends, the Sign-On screen will appear. You can enter up to 3 letters here. Press the control pad UP, DOWN, LEFT or RIGHT to locate each letter, then press SELECT to lock it in. To erase a letter, press RUB. To enter only 1 or 2 letters, press END when finished.



TOP TIME TRAVELLERS

If your score is high enough, it will appear on the Top Time Travellers screen next to your sign-on. Congratulations!

LOST IN THE PAST?

Discovering the secrets of Time Lord takes skill, cleverness, patience—and sometimes, just plain luck!

90-DAY LIMITED GUARANTEE
Nintendo Entertainment System GAME PAKS

MB warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect discovered by this warranty occurs during this 90 day limited warranty period, MB will replace the defective Pak free of charge, save only handling charges.

To receive this warranty service, return the Pak to:

FRANCE
MB France, Service Contrôle Qualité, 73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex

HOLLAND
MB International B.V. Afdeling Kwaliteits Controle, Nomdenweg 2, 9561 AM Ter Apel.

BELGIUM
Hasbro MB n.v. Internationale Laan 55/4 1070 Brussel.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

⚠ WARNING ⚠

DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System™ (''NES'') and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

TIME LORD

Nous vous remercions d'avoir sélectionné le jeu TIME LORD parmi l'ensemble de la gamme Nintendo. Pour vraiment bien vous amuser, veuillez lire attentivement les instructions.

1 joueur

MB JEUX

IMPORTANT

- Avant d'insérer ou de retirer votre cassette jeu du Nintendo Entertainment System, veillez à bien éteindre votre console.
- Les cassettes Nintendo doivent être rangées dans un lieu à l'abri de l'humidité, de la chaleur et du froid. Ne jamais heurter les cassettes, ni les laisser tomber. Ne pas démonter le jeu.
- Evitez de toucher les connecteurs ; replacez toujours le jeu dans son boîtier de rangement qui lui sert de protection.
- Ne pas utiliser de diluants, de solvants, de benzène, d'alcool à 90°, ni d'agents de nettoyage abrasifs sous peine d'endommager ce jeu.
- Lorsque vous n'utilisez pas le jeu, veillez à bien laisser l'interrupteur sur "OFF". Insérez le jeu TIME LORD comme indiqué dans votre notice relative au Nintendo Entertainment System. Pour mettre en route votre système, positionnez l'interrupteur sur "ON".

MESSAGE URGENT

A L'ATTENTION DE : TIME LORD

Date : 1er Janvier, 2999

DE LA PART DE : A. QUANTUM, EXPERT SCIENTIFIQUE
MB CENTRE DE RECHERCHE SUR LES VOYAGES DANS LE TEMPS

Bienvenue Time Lord. Nous sommes, malheureusement, dans l'impossibilité de vous recevoir personnellement ; le Centre de Recherche a été envahi par des extraterrestres et tout le personnel a été évacué.

Vous allez devoir accomplir une mission très dangereuse : il faut absolument que vous empêchiez les habitants de la planète Drakkon de conquérir la Terre. Ces extraterrestres connaissent tous les secrets des voyages dans le temps. Alors même que vous êtes en train de lire cette lettre, les Drakkon Lords sont en train de s'infiltrer au sein de réseaux terriens dans 4 espaces "temps" différents. Si leurs armées parviennent à leur fin en modifiant le cours de notre Histoire, les Drakkons pourront facilement nous vaincre à l'heure d'aujourd'hui. La Terre risque fort de devenir une de leurs nombreuses colonies et nos habitants en seront les futurs esclaves.

Si nous voulons gagner cette guerre, vous devez remonter le temps et vous battre contre ces formidables ennemis. Mais notre maîtrise de la technologie relative aux voyages dans le temps est loin d'être aussi parfaite que celle des Drakkons : une fois embarqué, vous ne disposerez que d'une année pour accomplir votre mission. Vous devez donc revenir avant le 1er Janvier 3000 ; en cas d'échec, vous vous auto-détruirez avec notre système.

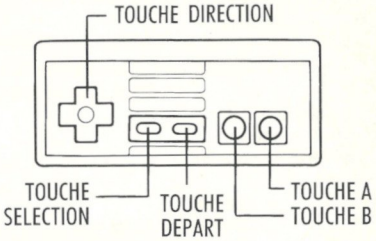
NOUS COMPTONS SUR VOUS, TIME LORD. LISEZ ATTENTIVEMENT LES PAGES QUI SUIVENT AVANT DE VOUS LANCER DANS VOTRE MISSION. BONNE CHANCE !

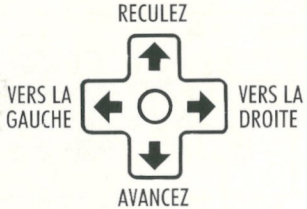
CONFIDENTIEL

UTILISATION ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

L'illustration ci-après montre les différentes parties de la commande que vous allez utiliser pendant le jeu.

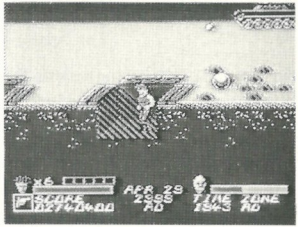
- Pour commencer une mission dans chaque nouvel espace "temps", appuyez sur la TOUCHE DEPART.
- Pour vous déplacer, appuyez sur la TOUCHE DIRECTION.
- Pour sauter, appuyez sur la TOUCHE A.
- Pour donner un coup de poing/utiliser une arme, appuyez sur la TOUCHE B.
- Pour sauter, donner un coup de pied/de poing et utiliser une arme, appuyez sur la TOUCHE A et la TOUCHE B en même temps.
- Pour passer d'une arme à une autre, appuyez sur la TOUCHE SELECTION.
- Pour marquer une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.
- Pour reprendre le jeu après une pause, appuyez sur la TOUCHE DEPART.





L'ECRAN

Le tableau au bas de l'écran de jeu montre les informations suivantes :

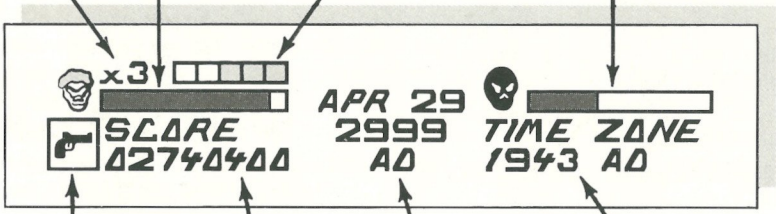


VIES SUPPLEMENTAIRES
Vous commencez le jeu avec 3 vies supplémentaires — c'est-à-dire 4 vies au total

ENERGIE
Diminue chaque fois que vous êtes touché par un ennemi. Vous perdez 1 vie lorsque le compteur est vide

NOMBRE DE SPHERES COLLECTEES
Les espaces grisés indiquent le nombre de sphères à votre disposition

ENERGIE DES DRAKKONS
Diminue chaque fois que vous détruisez un Drakkon Lord. Vous gagnez le jeu lorsque le compteur est vide



ARME QUE VOUS ETES EN TRAIN D'UTILISER

VOTRE SCORE

CALENDRIER
Décompte les jours du 1er Janvier 2999 au 1er Janvier 3000

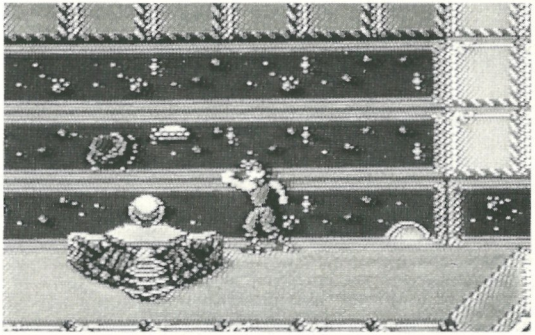
TIME ZONE
Année dans laquelle vous vous trouvez

LE JEU

COMMENCEMENT : AN 2999

Appuyez sur la TOUCHE DEPART 2 fois pour obtenir l'écran qui va vous donner les explications concernant votre mission. Ensuite appuyez à nouveau sur la TOUCHE DEPART pour vous propulser à l'intérieur même du Centre MB de Recherche sur les Voyages dans le Temps en 2999.

Rassemblez les 5 sphères que les scientifiques ont laissé à votre attention. Puis remontez le temps afin d'accomplir votre mission !



Rassemblez 5 sphères pour pouvoir avancer au plus vite. Mais méfiez-vous des Drakkon Stormers et de leurs navettes spatiales.

VOTRE MISSION DANS LE PASSE

Vous devrez vous propulser dans 4 espaces "temps" différents :

au CHATEAU HARMAN ANGLETERRE DU MOYEN AGE	AN 1250
à DEAD MAN'S GULCH OUEST DES U.S.A.	AN 1860
sur un BATEAU DE PIRATES dans la MER DES CARAIBES	AN 1650
pendant la SECONDE GUERRE MONDIALE en FRANCE	AN 1943

Dans chaque espace "temps", vous devrez accomplir 3 tâches :

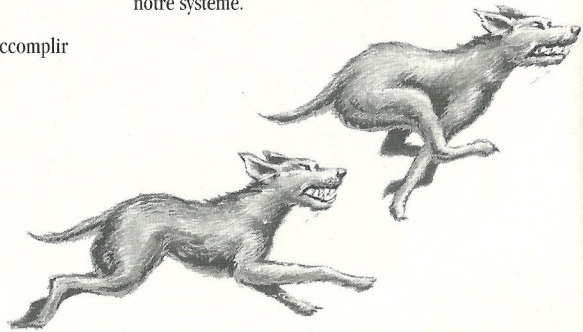
- Collecter des armes
- Collecter 5 sphères
- Vaincre le Drakkon Lord afin d'obtenir la cinquième sphère pour vous propulser dans l'espace "temps" suivant.

VOTRE MISSION DANS LE PRESENT

Une fois que vous aurez vaincu les 4 Drakkon Lords dans le passé, vous pourrez revenir au Centre MB de Recherche sur les Voyages dans le Temps. Vous devrez alors affronter le Drakkon King, chef des Drakkons, considéré comme le plus terrible d'entre eux !

LE CALENDRIER

Vous devez accomplir votre mission avant le 1er Janvier 3000 ; sinon vous vous auto-détruirez avec notre système.

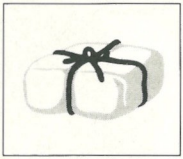


VOS ENNEMIS

Lors de vos voyages, vous rencontrerez de nombreux ennemis qui, chaque fois qu'ils vous toucheront, vous rendront plus faible. Détruisez-les afin d'augmenter votre score !
Vous aurez 4 types d'ennemis à affronter :

- **Les Drakkon Stormers :** Vous les trouverez avec leurs robots dans le Centre MB de Recherche sur les Voyages dans le Temps. Attention, car leurs armes sont mortelles !
- **Les Drakkon Minions :** Ces créatures sont sous le contrôle de Drakkon Lords dans chacun des 4 espaces "temps" du passé. Leurs armes et méthodes de combat peuvent varier.
- **Les Drakkon Lords :** Dans chaque espace "temps" du passé, les extraterrestres ont envoyé 1 Drakkon Lord. Ils ont tous une apparence différente, alors méfiez-vous ! Vous devez détruire chacun d'entre eux avec l'arme appropriée pour pouvoir continuer.
- **Le Drakkon King :** Chef des Drakkons, il sera le plus difficile à vaincre. Il attend avec impatience votre retour dans le présent !

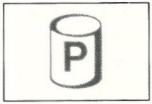
VOS ARMES



Chaque fois que vous pénétrez dans un nouvel espace "temps", votre seul moyen de défense sera en donnant des coups de poing et de pied. Cherchez soigneusement les armes que les scientifiques vous ont envoyées ! Elles sont cachées dans des paquets pour que vos ennemis ne puissent pas les découvrir.

Sélectionner l'arme appropriée
Afin de passer d'une arme à une autre, appuyez sur la TOUCHE SELECTION. Certaines armes sont plus performantes que d'autres pour attaquer les ennemis et rassembler les sphères et les pièces bonus. Vous constaterez assez vite que, dans de nombreux cas, vos mains et vos pieds seront vos meilleures armes.

LES PIECES BONUS



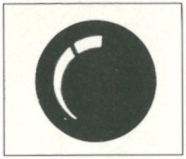
Les potions magiques : Elles augmentent votre énergie. Cherchez d'autres éléments qui augmentent aussi votre énergie !

Les coeurs : Chaque coeur que vous trouvez vous donnera droit à 1 vie supplémentaire. D'autres éléments variés jouent le même rôle : essayez de les trouver.

Les trésors : Collectez des montants de 10 000 et 50 000 dollars afin d'augmenter votre score. Certaines sommes sont plus difficile à localiser que d'autres !

Des sacoches pleines d'argent sont cachées un peu partout : si vous parvenez à deviner comment les faire apparaître, vous pourrez en trouver à tout moment !

LES SPHERES



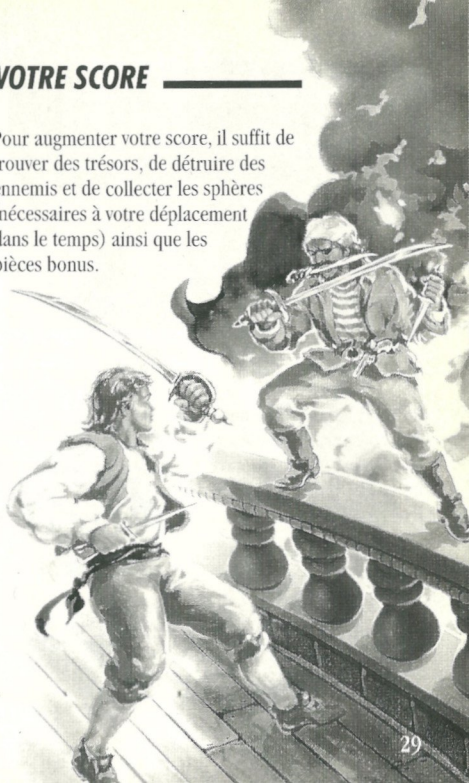
Ces objets ronds et dorés contiennent l'essence nécessaire pour pouvoir voyager dans le temps. Les sphères vous permettent de passer d'un espace "temps" à l'autre.

Rassembler les sphères est un véritable défi. Certaines sont cachées, d'autres semblent hors d'atteinte, d'autres encore deviendront invisibles lorsque vous vous en approcherez. Vous devez découvrir le secret qui vous permettra de toutes les rassembler ; sinon vous ne pourrez en aucun cas vous propulser dans l'espace "temps" suivant.

L'emplacement des sphères change d'un jeu à un autre : chaque nouveau jeu représentera donc un nouveau challenge ! Alors que vous pensiez justement savoir enfin où les trouver !!!

VOTRE SCORE

Pour augmenter votre score, il suffit de trouver des trésors, de détruire des ennemis et de collecter les sphères (nécessaires à votre déplacement dans le temps) ainsi que les pièces bonus.



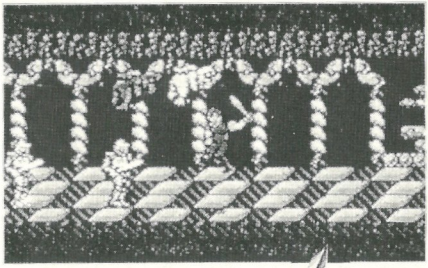
LES 4 ESPACES TEMPS DU PASSE

L'ANGLETERRE DU MOYEN AGE : AN 1250

Attention Time Lord ! Vous allez pénétrer dans le château de Harman et vous ne connaissez malheureusement pas très bien le donjon ainsi que les terribles créatures qui s'y cachent…

Vos adversaires

Prenez garde aux dragons, aux chevaliers armés et elfes-archers qui n'hésiteront pas à utiliser leurs flèches empoisonnées.



Vous devrez vous attarder un peu dans le donjon pour y trouver un trésor

L'épée

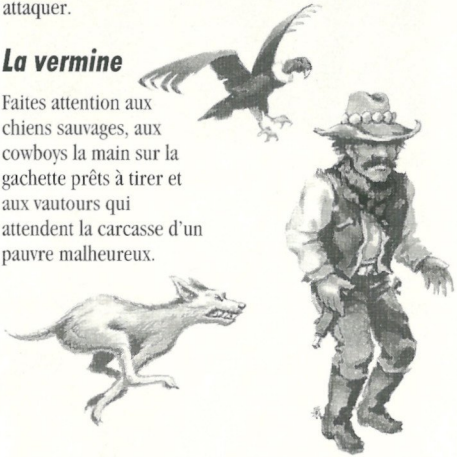
Cherchez la légendaire épée aux pouvoirs magiques afin de mieux pouvoir vous battre.

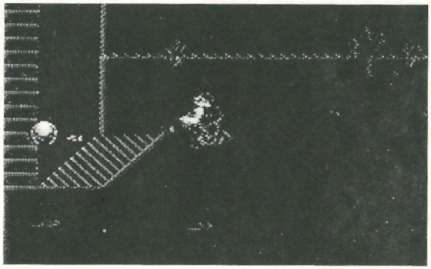
DEAD MAN'S GULCH : AN 1860

Bienvenue dans la ville la plus mal famée de l'Ouest des U.S.A. ! Soyez toujours sur vos gardes car à chaque coin de rue, vous risquez de vous faire attaquer.

La vermine

Faites attention aux chiens sauvages, aux cowboys la main sur la gachette prêts à tirer et aux vautours qui attendent la carcasse d'un pauvre malheureux.





Un revolver est quelquefois plus pratique qu'un fusil.

Les armes à feu

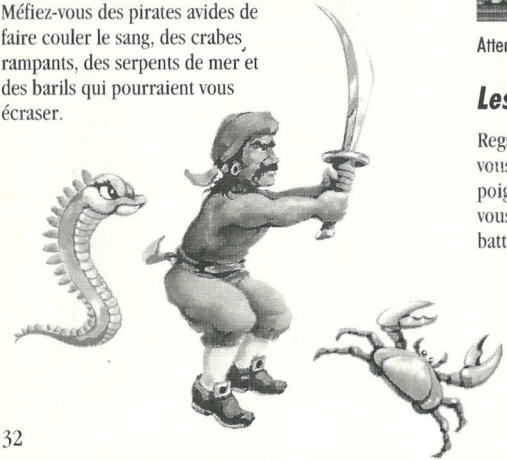
Essayer de tirer en même temps avec un revolver et un fusil de chasse, chargés tous les deux avec des balles que vous pourrez utiliser de façon illimitée.

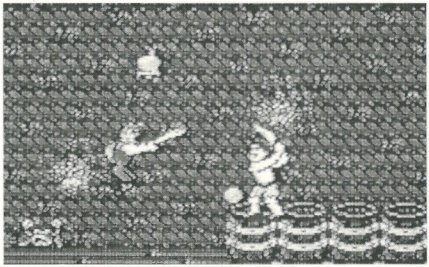
DANS LA MER DES CARAIBES : AN 1650

Vous êtes à bord de la *Dora Marie*, un vaisseau de pirates. Soyez prêt à affronter tous les dangers qui vous attendent sur cette terrible embarcation.

Vos adversaires

Méfiez-vous des pirates avides de faire couler le sang, des crabes rampants, des serpents de mer et des barils qui pourraient vous écraser.





Attention derrière vous !

Les armes

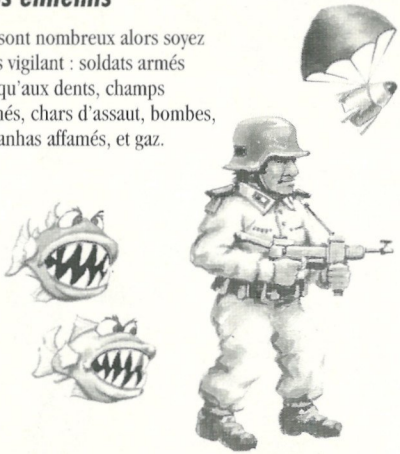
Regardez bien partout si vous voulez trouver le poignard et le sabre qui vous permettront de vous battre.

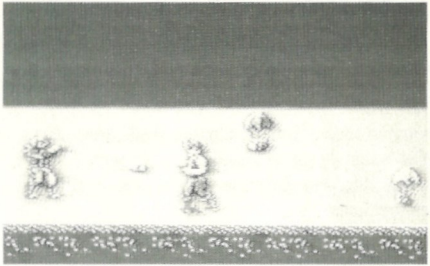
PENDANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE : AN 1943

Vous êtes envoyé sur le front en France. Mettez-vous à l'abri des chars d'assaut et camouflez-vous.

Vos ennemis

Ils sont nombreux alors soyez très vigilant : soldats armés jusqu'aux dents, champs minés, chars d'assaut, bombes, piranhas affamés, et gaz.





Tirez sur vos ennemis tout en cherchant les armes qui vous sont destinées

Les armes

Cherchez le pistolet qui vous est destiné ainsi qu'une caisse complète de grenades.

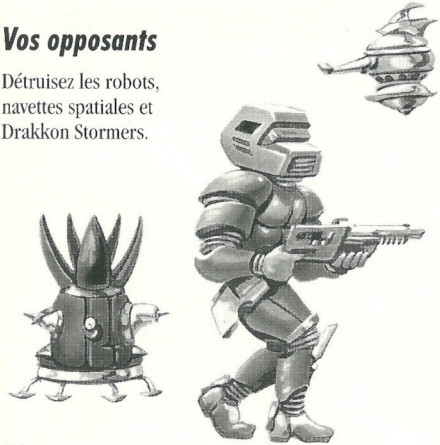
LE PRESENT

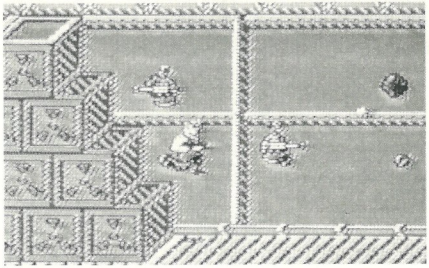
Enfin de retour... Plusieurs mois se sont écoulés, et le Centre de Recherche est envahi de Drakkons !

Vous avez atteint votre destination finale, vous n'avez plus besoin de sphères maintenant. Ne perdez pas de temps : cherchez une arme ou deux avant d'affronter les Drakkons.

Vos opposants

Détruisez les robots, navettes spatiales et Drakkon Stormers.





Trouvez vos armes et préparez-vous à affronter le Drakkon King

Votre arsenal

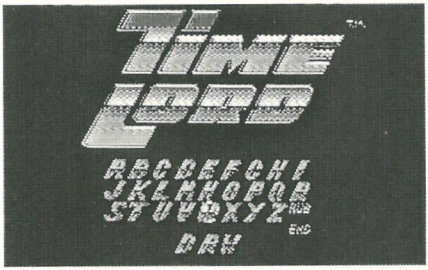
Vous n'irez pas loin sans lance-grenades et pistolet laser.

LE GAGNANT

Détruisez le Drakkon King pour être le gagnant.

ENREGISTREMENT DE VOTRE NOM

Une fois le jeu terminé, vous pouvez enregistrer votre nom. Vous devez donc le saisir. Utilisez la TOUCHE DIRECTION (GAUCHE ou DROITE) pour choisir chaque lettre. Appuyez sur la TOUCHE SELECTION après chaque sélection de lettre (vous pouvez sélectionner un maximum de 3 lettres). Pour effacer une lettre sélectionnée, appuyez sur la TOUCHE RUB. Positionnez le curseur sur le mot END après avoir tapé toutes les lettres.



L'ECRAN DES GRANDS CHAMPIONS DU VOYAGE DANS LE TEMPS

Si votre score est suffisamment élevé, vous pouvez être sacré Grand Champion. Votre nom s'affichera automatiquement sur l'écran des Grands Champions.

PERDU A JAMAIS DANS LE PASSE

Pour parvenir à vos fins, il vous faudra beaucoup de patience, d'intelligence et quelquefois aussi, tout simplement, de la chance !

Si vous ne parvenez pas à accomplir votre mission, nous ne pourrons malheureusement rien pour vous Time Lord. Vous serez alors condamné à errer dans le passé jusqu'à la fin des temps . . .

3 MOIS DE GARANTIE SUR LES CASSETTES NINTENDO
à utiliser avec le Nintendo Entertainment System

La Société MB France garantit le jeu contre tout défaut de fabrication et de fonctionnement. DUREE DE LA GARANTIE : 3 MOIS à compter de la date d'achat. PENDANT CETTE PERIODE, toute cassette défectueuse sera remplacée gratuitement.

Pour que la garantie soit valable, la cassette doit être renvoyée en port payé accompagnée du bon de garantie correctement rempli avec, en particulier, la date d'achat et le cachet du revendeur ou à défaut un ticket de caisse comportant les mêmes informations.

Veuillez adresser toute réclamation à:
MB France, Service Contrôle Qualité, 73378 LE BOURGET-DU-LAC Cédex

La garantie ne couvre pas les cas de détérioration suivants : détérioration causée par un choc ou une chute, branchement sur un courant plus élevé que celui indiqué sur l'appareil, démontage non prévu dans la notice.

MB ne saurait être tenu pour responsable des dégâts matériels ou des accidents de personnes consécutifs à une installation non conforme aux dispositions légales ou réglementaires : prise de courant défectueuse, etc.

En aucun cas, la garantie ne donne droit à dommages et intérêts.

BON DE GARANTIE

Date d'achat . . . . . .

Votre nom et adresse . . . . . .

. . . . . .

Nom et adresse du magasin . . . . . .

. . . . . .

Cachet du magasin . . . . . .

. . . . . .

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

TIME LORD

Hartelijk gefeliciteerd met de aankoop van de Time Lord spelcassette van Nintendo Entertainment System. Voor maximaal speelplezier moet deze handleiding aandachtig worden doorgelezen.

1 speler

MB SPELLEN

VEILIGHEIDS-VOORSCHRIFTEN

- Schakel de stroom altijd uit voordat je de spelcassette plaatst in, of verwijdert uit het Nintendo Entertainment System.
- Dit is een gevoelig elektronisch spel. Niet opbergen op een erg warme of koude plaats. Bewaren op kamertemperatuur. Niet stoten of laten vallen. Niet uit elkaar halen.
- Voorkom contact met de elektrische aansluitingen. Je kunt deze aansluitingen schoonhouden door de spelcassette in de beschermende opberghoes te bewaren.
- Het gebruik van thinner, oplosmiddelen, benzine, alcohol en andere sterke reinigingsprodukten kan schade veroorzaken aan de spelcassette en de computer.

BELANGRIJKE MEDEDELING

AAN: TIME LORD datum: 1 jan. 2999 A.D.
VAN: A. QUANTUM, HOOFD WETENSCHAPPELIJK ONDERZOEK
MB ONDERZOEKSCENTRUM TIJDREIZEN

Welkom, Time Lord. Wij kunnen u niet persoonlijk begroeten; het Onderzoekscentrum is door buitenaardse wezens aangevallen en al het personeel is geëvacueerd.

U staat aan het begin van een levensgevaarlijke missie, die moet voorkomen dat de planeet Drakkon de Aarde overwint. De Drakkons beschikken over de meest geavanceerde technologie voor reizen in de tijd. Terwijl u dit leest, sluiten de Drakkon Lords hun krachtige verbonden in 4 historische tijdzones. Indien hun legers erin slagen onze geschiedenis te veranderen, zullen de Drakkons ons in het heden met gemak verslaan. Moeder Aarde zal niet meer dan een mijnkolonie worden en de aardbewoners slaven.

Wanneer wij deze oorlog willen winnen, dient u opnieuw naar het verleden te gaan en de vijand te bedwingen. Maar onze mogelijkheden om in de tijd te reizen zijn onnauwkeurig en beperkt; de systemen blijven slechts een jaar operationeel. U moet uw missie dus voor 1 januari van het jaar 3000 volbrengen... anders vernietigt het systeem zichzelf en u erbij.

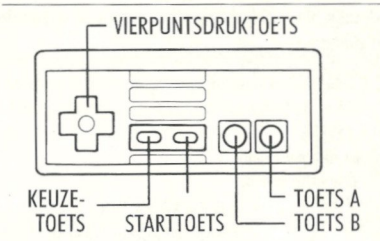
WIJ REKENEN OP U, TIME LORD. LEES DE VOLGENDE PAGINA'S AANDACHTIG VOORDAT U AAN UW MISSIE BEGINT. VEEL SUCCES!

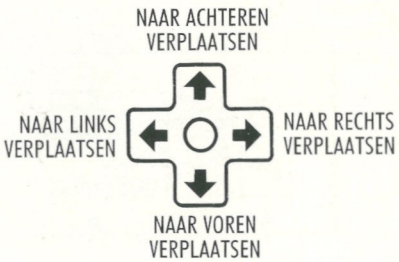
VERTROUWELIJK

HET GEBRUIK VAN DE AFSTANDSBEDIENING

Op de afbeelding rechts zie je de toetsen die je gebruikt terwijl je het spel speelt.

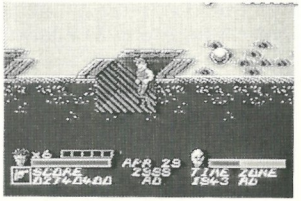
- Je begint je missie in de verschillende tijdzones door op START te drukken.
- verplaatsen — druk de vierpuntsdruktoets in aan de kant die je op wilt gaan (zie afbeelding rechts).
- springen — druk op TOETS A.
- stompen/een wapen gebruiken — druk op TOETS B.
- springen en schoppen/springen en een wapen gebruiken — druk tegelijkertijd op TOETS A en B.
- van wapen veranderen — druk op de KEUZETOETS.
- pauze — druk op de STARTTOETS.
- opnieuw beginnen — druk weer op START.





HET SPEELSCHERM

Onderaan het speelscherm zie je steeds de volgende informatie:

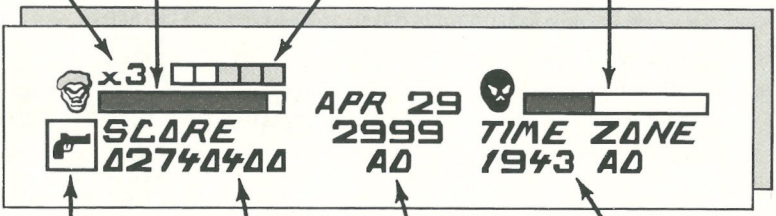


EXTRA LEVENS
Wanneer het spel begint heb je drie extra levens, in totaal dus 4.

JE ENERGIEMETER
Wordt bij iedere aanval door een vijand minder. Als de energie op is, verlies je 1 leven.

BOL-INDICATOR
Aan de verlichte vakjes zie je hoeveel Bollen je hebt verzameld.

DE LEVENSENERGIE VAN DE DRAKKONS
Wordt telkens minder wanneer je een Drakkon Lord verslaat. Als de energie op is, heb je gewonnen!



HET WAPEN DAT JE MOMENTEEL GEBRUIKT

JE SCORE

KALENDERDATUM
Telt vooruit naar 1 jan. 3000 A.D.

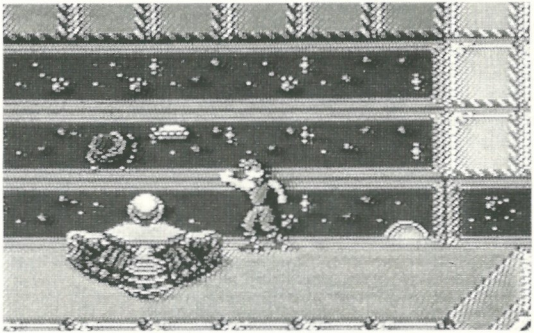
DE TIJDZONE WAARIN JE JE BEVINDT

HET SPEL

STARTJAAR: 2999 A.D.

Als je tweemaal op START drukt, zie je het scherm waarop je missie wordt verklaard. Dan druk je weer op START en je verschijnt in het MB Onderzoekscentrum voor Tijdreizen in de tijdzone van het heden — 2999 A.D.

Verzamel de 5 Bollen die de wetenschappers op en om het verplaatsingsplatform hebben achtergelaten. Dan word je verplaatst naar het verleden en je missie begint!



Verzamel 5 Bollen voor een snelle ontsnapping. Pas op voor Drakkon Bestormers en hoverbots!

JE MISSIE IN HET VERLEDEN

Je wordt achter elkaar naar 4 historische tijdzones verplaatst:

KASTEEL HARMAN 1250 A.D.
MIDDELEEUWS ENGELAND

DEAD MAN'S GULCH 1860 A.D.
HET WILDE WESTEN VAN AMERIKA

EEN PIRATENSCHIP 1650 A.D.
IN HET CARIBISCH GEBIED

TWEEDE WERELDOORLOG 1943 A.D.
FRANKRIJK

In elke tijdzone moet je 3 dingen doen:

- Wapens verzamelen
- 5 Bollen verzamelen
- De Drakkon Lord verslaan om je vijfde bol te pakken en je te verplaatsen naar de volgende tijdzone.

JE MISSIE IN HET HEDEN

Nadat je de 4 Drakkon Lords in het verleden hebt verslagen, keer je terug naar het heden in het MB Onderzoekscentrum voor Tijdreizen. In deze tijdzone moet je een laatste meedogenloze vijand bevechten: de Drakkon Koning zelf!

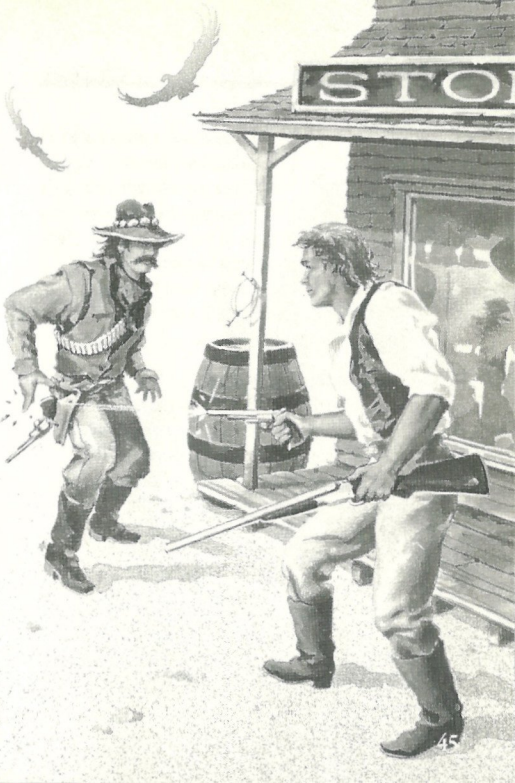
JE TIJDSLIMIET

Zorg dat je missie vóór 1 januari van het jaar 3000 is volbracht, anders vernietigt het tijdreis-systeem zichzelf en jou erbij!

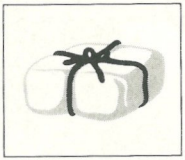
VIJANDEN

Het wemelt in heden en verleden van de vijanden die met elke aanval jouw levensenergie verminderen. Vernietig ze... en je score schiet omhoog! Er zijn vier soorten schurken:

- **Drakkon Bestormers:** zij vallen met hun robots in het heden het MB Onderzoekscentrum voor Tijdreizen binnen. En hun wapens zijn dodelijk!
- **Drakkon Dienaren:** deze wezens zijn slaven van de Drakkon Lord en verschijnen in elke tijdzone van het verleden. Hun wapens, krachten en vechtmethodes verschillen.
- **Drakkon Lords:** er is 1 Drakkon Lord in elke tijdzone van het verleden. Elke Lord verschijnt in de vorm van een ander wezen. Versla hem met het juiste wapen en vervolg je missie!
- **De Drakkon Koning:** de laatste en tevens sterkste vijand waar je tegenover komt te staan! Hij wacht vol ongeduld op je terugkeer naar het heden.



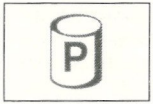
WAPENS



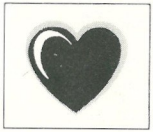
Je komt iedere tijdzone met lege handen binnen — stompen en schoppen zijn dan je enige wapen. Zoek goed of je de wapens, die de wetenschappers je hebben gestuurd, kunt vinden en pakken! Zij zijn verborgen in pakjes om te voorkomen dat de vijand ze ontdekt.

De keuze van het juiste wapen
Als je van wapen wilt veranderen, druk je op DE KEUZETOETS. Het ene wapen kan beter zijn dan het andere om een vijand aan te vallen, of een Bol of bonus-voorwerp te pakken. Je zult merken dat je handen en voeten vaak het beste wapen zijn!

BONUS-VOORWERPEN



Power-pakketten: deze pakketten vervangen je levensenergie. Zoek ook andere voorwerpen die je energievoorraad vergroten!

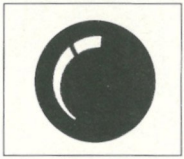


Harten: voor elk hart dat je pakt, krijg je een extra leven. Bij sommige andere voorwerpen gebeurt dat ook. Kun jij ontdekken welke dat zijn?

Schat: pak schatten met een waarde van 10.000 of 50.000 dollar en verhoog je score. De ene schat is moeilijker bereikbaar dan de andere!

Je kunt ook geldzakken vinden. Je zult er een heleboel ontdekken, als je tenminste weet hoe je ze moet laten verschijnen!

BOLLEN



Deze ronde, gouden voorwerpen bevatten de essentie van reizen in de tijd. Bollen geven je de energie die nodig is voor verplaatsing naar de volgende tijdzone.

Bollen verzamelen is een zeer moeilijke opgave. Sommige zijn voor het oog verborgen; andere lijken onbereikbaar; weer andere worden onzichtbaar als je dichterbij komt. Je moet het geheim ontdekken waardoor je alle Bollen kunt verzamelen, anders zit je "vast" in het verleden en er is geen weg terug!

De plaats van sommige Bollen is bij elk spel weer anders, dus ieder spel is een nieuwe uitdaging! Net toen je dacht dat je wist waar ze zaten…

JE SCORE

Door schatten te vinden, vijanden te vernietigen, Bollen en andere voorwerpen te verzamelen, wordt je score steeds hoger.

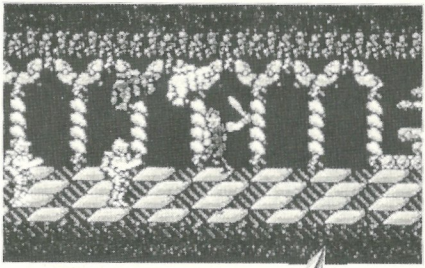
DE 4 TIJDZONES VAN HET VERLEDEN

MIDDELEEUWS ENGELAND: 1250 A.D

Alhier bevint ghe sich in het onheylspellende Kasteel Harman van voorhenen ende overleveringhe. Weest op uw hoede, Time Lord! Voorwaer, ghe weet niet welcken mythische monsters, ghewaepende ridders of duystere ghevaeren u wachten in een kasteelkerker…

Uw teghenstrevers

Wapen uzelve teghen ghevleughelde draeken, ridders in harnas ende lichtvoetighe booghschutter-elfen met ghiftighe peylen.



Ghe zoudt hier waerlijk ene weyle moeten toeven, voor een ghave van ghoud…

Uw swaert ende deghen

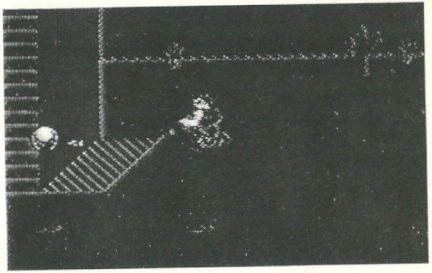
Zoekt, ende wellicht ontdeckt ghe een legendaerisch slagswaert met maeghische krachten.

DEAD MAN'S GULCH: 1860 A.D

Howdy, partner! Welkom in het wildste oude stadje van het Westen! We zijn hier niet bepaald dol op bluffers en oproerkraaiers, dus bereid je maar voor op een knallend stukje vuurwerk!

Bandieten en ongedierte

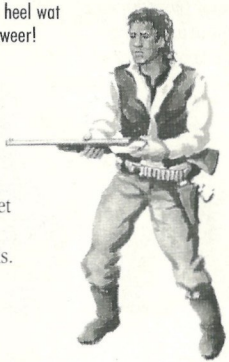
Houd je ogen wijdopen en kijk uit voor wilde honden, cowboys met jeukende vingers en gieren die azen op het karkas van een ongelukkige revolverheld.



Soms is een revolver heel wat handiger dan een geweer!

Vuurwapens

Zorg dat je een revolver en een geweer opdiept, allebei geladen met een onbeperkte hoeveelheid kogels.

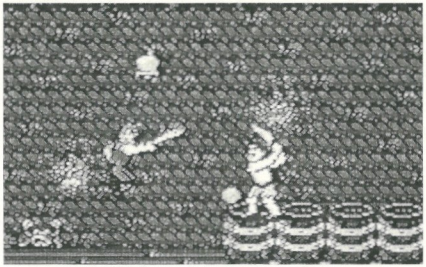


HET CARIBISCH GEBIED: 1650 A.D.

Yoho, enteren! Je bent aan boord van de *Dora Marie*, een vervaarlijk piratenschip vol messentrekkers en kielhalers! Maak je klaar voor duizend bommen en granaten op 3 dekken vol gevaar!

Zeerovers en -monsters

Pas op voor bloeddorstige pistoolpiraten, kribbige kruipkrabben, slijmerige zeeslangen en rollende tonnen.



Een beetje muiterij is link, maar de moeite waard. Let op je rugdekking!

Messentrekkers-gerei

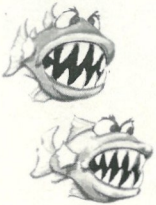
Zoek hoog en laag naar een kromzwaard en een werpmes.

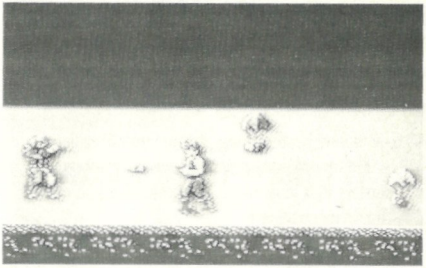
TWEEDE WERELDOORLOG: 1943 A.D.

Je zit net in het leger, soldaat, en je bent naar het front in Frankrijk gestuurd! Je kunt er maar beter voor zorgen dat je als een haas bij die bunkers komt! Zonder camouflage ben je een gemakkelijk doelwit voor tanks!

Je vijand en zijn wapentuig

Soldaten met zware versterkingen, landmijnen, tanks, parachute-bommen, hongerige piranha's en verdovingsgas.





Blijf vuren op de vijand, terwijl je stad en land afzoekt naar waardevolle bevoorrading.

Wapenfeiten

Een goed verkenner vindt een verborgen pistool en een flinke voorraad handgranaten.

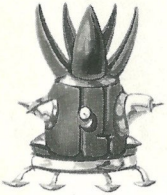
TERUG NAAR HET HEDEN

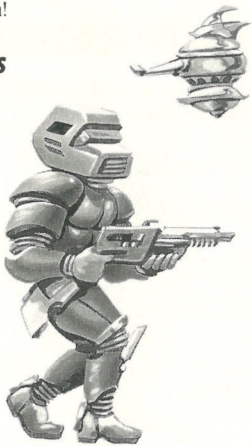
Hè, hè! Weer thuis... maar dan wel maanden later en het Onderzoekscentrum is vergeven van de Drakkons!

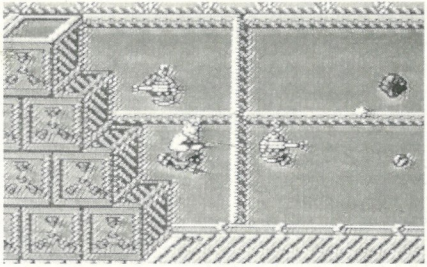
Dit is je laatste bestemming, dus je vindt hier geen Bollen. Maar zoek snel een stuk of twee wapens, want anders heb je geen schijn van kans tegen die hi-tech zwaargewichten!

Je tegenstanders

Je strijdt tegen robots, hoverbots en zwaar bewapende Drakkon Bestormers.







Zorg dat je wapens vindt voordat je oog in oog staat met de Koning der Drakkons!

Je wapens

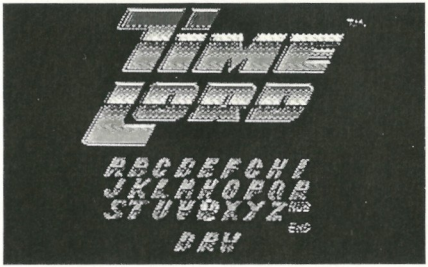
Je redt het nooit zonder een laserpistool en een raketgeweer.

WINNEN

Als je de gevreesde Drakkon Koning verslaat, ben je de winnaar!

SPELERS-SCHERM

Als het spel is afgelopen, verschijnt het spelers-scherm. Je kunt maximaal drie letters invullen: druk links of rechts op de vierpuntsdruktoets om een letter te kiezen, druk dan op DE KEUZETOETS en de letter verschijnt onderaan het scherm. Een fout kun je weghalen met de TOETS RUB. Als je maar 1 of 2 letters wilt invullen, druk je op END als je klaar bent.



TOP-TIJDREIZIGERS

Als je score hoog genoeg is, verschijnt hij in het scherm met Top-Tijdreizigers, met jouw initialen ernaast. Gefeliciteerd!

VERDWAALD IN HET VERLEDEN?

De ontsluiering van de geheimen van Time Lord vergt vaardigheid, handigheid, geduld—en soms gewoon een beetje geluk!

90 DAGEN GARANTIE
Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Deze Nintendo Spelcassette (exclusief Spelcassette accessoires of Robot accessoires) wordt door MB aan de eerste koper gegarandeerd voor produktie- en materiaalfouten, gedurende een periode van 90 dagen vanaf de aankoopdatum. Tijdens de garantieperiode zal MB het spel, indien het defect blijkt te zijn, kosteloos vervangen, uitgezonderd de kosten voor het retourneren van het spel.

Indien u van deze garantie gebruik wilt maken, dient u de Spelcassette te retourneren aan:

MB International B.V.
Afdeling Kwaliteitscontrole
Nomdenweg 2
9561 AM Ter Apel

Retouradres voor België

Hasbro MB n.v.
Internationale Laan 55/4
1070 Brussel

Deze garantie is ongeldig indien het spel beschadigd is als gevolg van vallen, verwaarlozing, ondeugdelijk onderhoud, ander onredelijk gebruik en/of andere oorzaken die niet voortvloeien uit produktie- en/of materiaalfouten.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS

(France) appelez le 79 96 48 48
(Belgique) appelez le 02/522 2020

VRAGEN OVER HET SPEL?

(Nederland) Bel ons: 030-891434 tijdens kantooruren.
(België) 02/522 2020

Printed in Japan
Imprimé au Japon
©1990 Milton Bradley

4982 93